



- 1 Wybierz zadanie. Na starcie ustaw konia, a na mecie bramę (oba miejsca oznaczono literami T, U, W, X, Y lub Z na krawędzi planszy). **Uwaga!** Czasami start jest jednocześnie metą. Przygotuj płytki wskazane na ilustracji do wybranego zadania: każda z nich mieści przeszkodę innego koloru (oznaczoną literami od A do J). Potrzebujesz wyłącznie płytek z przeszkodami wskazanymi w zadaniu. Pozostałe odłóż do pudełka.
- 2 Ułóż płytki na planszy, tworząc ścieżkę od startu do mety. Zadanie pokazuje kolejność pokonywania przeszkód. Płytki należy ułożyć tak, aby koń przeskakiwał przez przeszkody w kolejności podanej w zadaniu. Pamiętaj, że:
 - Koń musi iść ścieżką bez zmiany kierunku. Jeśli jednak rozwiązanie zakłada pętlę lub zwrot o 180 stopni, możesz przemieścić konia ponownie po tej samej ścieżce (w obu kierunkach). Czasami trzeba przeskoczyć tę samą przeszkodę więcej niż raz!
 - Trzy płytki zawierają rozwidlenie ścieżki (z przeszkodami I, H oraz J). Docierając do rozwidlenia, możesz wybrać, którądy pokierować swojego konia. Jego ruch musi jednak być płynny. Nie możesz brać ostrych zakrętów, zahaczając o małe rowki pośrodku ścieżki (jak wskazuje ilustracja w książeczce z zadaniami).
 - Pamiętaj, że kolory/litery w zadaniu określają kolejność ułożenia poszczególnych przeszkód na ścieżce, a NIE kolejność całych płytek. Na przykład: płytki z przeszkodami G, H, I oraz J mają dwie możliwe ścieżki. Czasami ułożysz płytkę tak, że najpierw koń przejdzie pustą ścieżką, a dopiero później wróci, by przeskoczyć przeszkodę na tej samej płytce, zgodnie z kolejnością w wybranym zadaniu.
 - Zadania z poziomu **WIZARD** nie wskazują miejsca na start ani metę (oznaczone są one pyłajnikami). Właściwe ułożenie płytek odkryje przed Wami, gdzie znajdują się start i meta.
- 3 Jest tylko jedno prawidłowe rozwiązanie każdego zadania, które możesz sprawdzić na końcu książeczki.



2021 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Original product name: Horse Academy
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
info@smart.be | www.SmartGames.eu

Importer i wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półlanki 12C, 30-740 Kraków
NIP: 6762465516 | smart@iuvi.pl | www.iuivigames.pl

Dystrybutor na terenie Polski:

Ateneum M. Kogut, A. Zegiel Spółka komandytowa | ul. Półlanki 12C,
30-740 Kraków | NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 www.ateneum.pl